TORMENTA
RPG
進撃の巨人
attack on titan RPG
Sascha Borges

Vamos atacar titãs !?!

Como muitos jogadores de RPG da minha geração, eu cresci com a popularização desenhos animados japoneses no Brasil e ainda gosto muito desse tipo de entretenimento, tanto que costumo acompanhar os trailers e noticias sobre os lançamentos do próximo ano, Foi nessa onda que no final do ano passado eu vi o trailer de ***Shingeki no Kyojin.***

E naquele momento já tinha decidido que este ano eu teria que ver esse anime. Como eu geralmente transformo o que eu gosto em RPG, e ***Shingeki no Kyojin*** abre essa possibilidade, eu simplesmente segui o caminho natural do ***RPG & Chá preto***.

Agora se você baixou esse artigo e não sabe o que é RPG (de verdade), você pode ler uma boa explicação aqui: http://jamboeditora.com.br/504/o-que-e-rpg/ ou se você preferir um vídeo pode ver esse aqui http://www.youtube.com/watch?v=x8cIs726eqk.

SASCHA BORGES LUCAS

Atenção recrutas !

Para proteger as muralhas contra os titãs você vai precisar do livro ***Tormenta RPG***, mas se você está começando a jogar RPG e ainda não sabe se vale gastar 75,00R$ para jogar, você pode consultar as regras no seguinte site. http://pt-br.tsrd.wikia.com/wiki/Tormenta_RPG_SRD_Wiki

Sumário

Shingeki no Kyojin

Shingeki no Kyojin (進撃の巨人), literalmente "O avanço dos titãs", é um mangá escrito e desenhado por Hajime Isayama dês de 2009 e conta com 11 volumes publicados até o fechamento deste artigo, uma versão animada, lançada em Abril de 2013, romances, e diversos jogos eletrônicos que devem chegar aos computadores e videogames até o final de 2013.

A história retrata a resistência da raça humana contra o ataque de misteriosos gigantes, focando-se nos eventos que acontecem à volta do protagonista Eren Jaeger e de seus amigos de infância, Mikasa Ackerman e Armin Arlert, mas logo passa a abranger outros personagens e o mundo onde vivem.

O mangá tem capas maravilhosas, mas começa com uma arte interna que peca em anatomia, perspectiva e arte final, mas todos esses defeitos simplesmente desaparecem diante dos personagens bem construídos, cenários detalhados, história repleta de surpresas e boas cenas de ação intercaladas com diálogos interessantes.

Por essas qualidades ***Shingeki no Kyojin*** conseguiu juntar muitos fãs, dentro e fora do seu país de origem, alguns deles no Brasil, onde o mangá está para ser publicado pela editora Panini.

Shingeki no Kyojin RPG

Jogadores de RPG podem encontrar em ***Shingeki no Kyojin*** uma ótima fonte de inspiração. Pois os protagonistas lidam com problemas que podem ser incluídos em quase qualquer mundo de jogo.

Mas alguns deles estão fora desta adaptação para não estragar a diversão de alguns, por isso não vamos trazer nenhuma grande revelação sobre a história, mantendo-nos apenas na descrição mais geral dos inimigos equipamentos e cenário, divididas entre nas seguintes partes:

O cenário: na primeira parte apresentamos o mundo de ***Shingeki no Kyojin*** com suas características próprias, organizações e localidades até o momento que a história começa.

Personagens: na segunda parte são abordadas as regras, equipamentos, talentos e demais opções disponíveis para Personagens Jogadores.

Os titãs: nesta última parte, apresentamos três titãs prontos para você usar como antagonistas tem suas campanhas, assim como as regras para que você mesmo crie seus próprios gigantes.

O cenário

Shingeki no Kyojin se passa em um mundo parecido com a Europa renascentista. Apesar de, provavelmente, existirem outros países, ninguém sabe como eles são, ou sequer se eles ainda existem depois do surgimento dos titãs.

Alguns acidentes geográficos e variedades terrenos também são desconhecidos pela maioria da população e mencionados apenas em poucos livros.

O único lugar habitado apresentado até o momento é o reino delimitado pelas muralhas, onde vivem os últimos sobreviventes da raça humana. Porém, este fato não gera nenhum sentimento de união entre as pessoas: preconceito, crimes, corrupção e comodismo continuam tão comuns quanto em qualquer outro lugar.

O mundo de ***Shingeki no Kyojin*** não possui magia e nenhuma raça fantástica, até o momento os únicos elementos sobrenaturais apresentados são os titãs e uma tecnologia um pouco mais avançada que aquela disponível na época retratada na série.

Até o momento a religião não foi um tema muito abordado, mas existe uma pequena participação de um culto às muralhas que parece possuir algum grau de influencia sobre a política local, mas nada comparado ao renascimento ou idade média reais.

As muralhas

O único reino conhecido em **Shingeki no Kyojin** é composto por três muralhas de 50m de altura: Maria, a mais externa, Rose, e Sina, a mais interna. Todas elas foram construídas há mais de cem anos como forma de proteger o último refugio da humanidade.

Cada uma das muralhas possui quatro cidades distribuídas em suas periferias que servem para atrair os inimigos, evitando um ataque direto.

Em cima das muralhas foram instalados trilhos por onde são posicionados canhões usados para proteger as cidades quando muitos titãs se reúnem.

Outras medidas de segurança incluem os portões internos, e um sistema de navegação por canais que permitem a população fugir para o interior das outra muralha caso o pior aconteça.

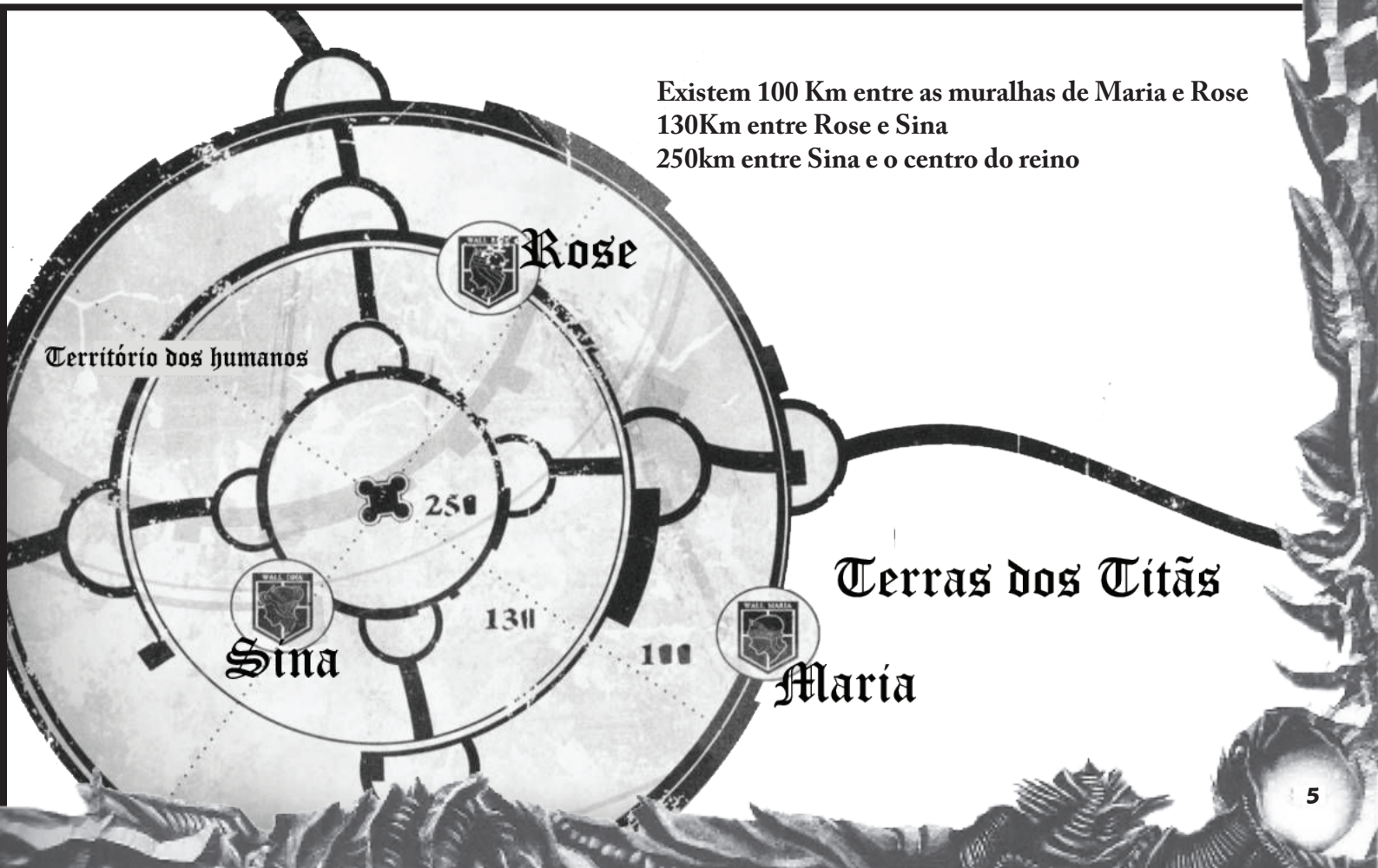
O exército

O exército é o principal instrumento de ação do governo. Tanto para o combate aos titãs quanto na manutenção de políticas públicas em relação à alimentação, controle de multidões e demais emergências. Devido a esta influência os militares de ***Shingeki no Kyojin*** parecem possuir um grau de autonomia maior em relação aos comerciantes e à igreja, o que resulta em desavenças entre estes três grupos quando alguma questão polêmica está em jogo.

O exército encontra-se dividido em três tropas, com funções bem definidas: a **Polícia Militar**: controlada diretamente pelo rei, responsável por questões administrativas que envolvem recursos do governo, incluindo o próprio exército, e pela supervisão das demais tropas; **As Tropas estacionárias**: responsáveis pela defesa das muralhas e encarregada de proteger a população; E a **Tropa de exploração:** responsável por estudar os titãs combatê-los em seu próprio território, e evitada por seu grande número de baixas.

Personagens

Você pode usar esta adaptação de várias maneiras diferentes em suas aventuras de ***Tormenta RPG***. Mas três delas são mais comuns: 1- Criar suas próprias aventuras ao lado de Eren, Mikasa, Armin, Sasha, Rivaille e companhia, ou até mesmo jogar com eles; 2- Caso você seus jogadores não queiram mudar nada no cenário de ***Shingeki no Kyojin*** você pode narrar aventuras em um tempo anterior, ou posterior aos eventos do mangá, ou até mesmo simultâneo, mas sem a interação dos protagonistas da série; 3- Por fim, você pode introduzir alguns elementos de ***Shingeki no Kyojin*** em seu cenário de campanha preferido.

Hajime Isayama costuma descrever alguns pontos interessantes do cenário de ***Shingeki no Kyojin*** no final de alguns capítulos do mangá oferecendo

informações suficientes para usar esse mundo em campanhas de RPG. Mas nem todos os elementos comuns em mundos de fantasia estão presentes no mundo cruel dominado pelos titãs.

Magia: não existe magia no mundo de ***Shingeki no Kyojin***, pelo menos por enquanto. E classes conjuradoras ou similares não combinam com o estilo de história proposta neste cenário.

Tendência: em ***Shingeki no Kyojin*** não vemos uma distinção muito clara das tendências, mas você pode assumir que pessoas heróicas que se preocupam em ajudar os outros são de tendência bondosa; enquanto aqueles que não se importam de sacrificar os outros para sobreviverem são malignos; Personagens que sigam as ordens e hierarquia são leais, por outro lado, aqueles que questionam as autoridades e até tentam entender os inimigos tendem para o caos.

Porém, sem magias que afetem determinadas tendências esta característica torna-se inútil em jogo, servindo mais como uma linha guia de como um personagem deve ser interpretado. Por isso use-as somente se os seus jogadores fizerem questão.

Raças: apenas humanos estão disponíveis como raça para Personagens Jogadores no cenário de ***Shingeki no Kyojin*.**

Classes: ***Shingeki no Kyojin*** possui uma pequena variedade de classes. Como todas usam roupas e equipamentos parecidos, é impossível reconhecer a diferença entre um swashbuckler um guerreiro, bárbaro, ladino ou ranger, exceto pelo modo como agem.

Bárbaros, não são analfabetos e representam qualquer soldado que sobrevive pelo instinto e é capaz de abandonar a razão par vencer o seu inimigo; Os Guerreiros são os soldados padrões de ***Shingeki no Kyojin***, como não existe uma grande variedade de armas no cenário é comum que escolham diversas vezes talentos como Vitalidade e Duro de Matar; Ladino, representam os soldados mais precisos e capazes de surpreender o inimigo; Rangers estão entre os melhores matadores de titãs, eles conhecem as fraquezas do inimigo e não o temem. Mas em ***Shingeki no Kyojin***, os Rangers não possuem nenhuma habilidade fantástica ligada à natureza, nem podem conjurar magias e geralmente seu companheiro animal é um cavalo; Os Swashbuckler não se parecem com soldados, são emotivos, indisciplinados, audazes, e incapazes de agirem em grupo, mas por algum motivo desfrutam de sorte e técnicas capazes de fazê-los sobreviver por muito tempo, contrariando as expectativas de seus superiores.

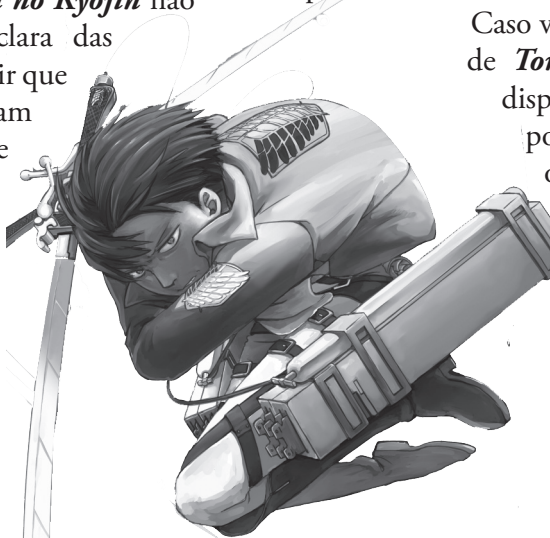
Caso você tenha acesso a suplementos de ***Tormenta RPG*** a classe Nobre, disponível no ***Guia da trilogia***, pode ser adaptada para representar os membros da polícia militar, mas não é essencial. O Erudito, apresentado na revista ***Dragon Slayer*** nº35, também pode existir no cenário de ***Shingeki no Kyojin***, apesar de ainda não ter aparecido nenhum personagem que se encaixe nesse perfil.

Benefícios por nível: as histórias de ***Shingeki no Kyojin*** costumam revezar entre aventuras heroicas, horror e drama. Por isso, se você quiser tornar suas aventuras mais difíceis você pode reduzir pela metade os pontos de atributos e talentos que os personagens recebem por nível. Se você quiser dificultar ainda mais, também reduza os bônus de CA e dano na mesma proporção.

O treinamento

Todos os membros do exército passam por um treinamento, onde os recrutas aprendem a técnicas de luta, estratégia, conhecimentos básicos para enfrentarem os titãs e a operar o dispositivo de movimentação tridimensional (DMT). Mesmo assim esse treinamento é incapaz de prepará-los para batalhas reais, e muitos soldados morrem diante de seu primeiro inimigo.

Em jogo você pode simplesmente ignorar a parte do treinamento, ou narrar várias aventuras curtas e mais descontraídas com o objetivo de explorar melhor a personalidade e história dos Personagens.

Considere que a cada ano de treinamento os Personagens Jogadores realizam uma missão difícil, mas sem a presença de titãs, cada personagem bem sucedido nessa missão ganha XP suficiente para subir um nível.

Alguns anos depois de começar o treinamento os melhores recrutas têm o privilégio de escolher em qual tropa vão servir. Enquanto os outros vão depender da sorte para serem alocados em uma posição na qual nunca precisem encarar um titã.

Equipamentos

Os militares de ***Shingeki no Kyojin*** são reconhecidos por dois equipamentos que até o momento formam o melhor conjunto para se matar um titã: o dispositivo de movimentação tridimensional, e um par de espadas feitas com uma liga de aço-ultra reforçado.

Ao contrario de equipamentos e armas comuns, tanto o DMT quanto as espadas parecem ser de uso exclusivo do exército e não podem ser comprados, mas resolvemos colocar o valor dos equipamentos caso você queira usá-los em outros cenários.

Espadas de aço ultra-reforçado: os soldados de ***Shingeki no Kyojin*** recebem duas bainhas, cada uma delas contendo 6 lâminas que podem ser acopladas aos controles do DMT par serem usadas no combate aos titã. Até o momento estas são as únicas armas capazes de cortar o inimigo.

Canhão: um canhão ocupa um quadrado de 1,5m de lado. Usar um canhão é uma ação padrão, e exige um ataque à distância. Recarregar um canhão exige três ações completas e um teste de Ofício (alquimia) contra CD 20. Caso o teste falhe por 5 ou mais, o canhão explode, causando dano igual ao do disparo em todas as criaturas a até 3m. Com uma equipe de três pessoas o canhão pode disparar uma vez a cada duas rodadas (uma para disparar, outra para carregar).

Um canhão pode ser equipado com dois tipos de munição: a munição comum que causa dano por esmagamento ou munição explosiva par causar dano por fogo.

Mosquete: uma arma de uso complicado e pouco eficiente no combate contra titãs, porém devastadora ao atingir outros alvos. Recarregar um mosquete é uma ação padrão. Exige as duas mãos.

Munição de mosquete: composta por uma bolsa com 10 balas (pequenas esferas de chumbo) e pólvora para 10 tiros de mosquete ou pistola. Recarregar um mosquete ou pistola exige uma ação padrão.

Sinalizador: esse equipamento parecido com uma pistola serve para enviar sinais de fumaça colorida, ou sonoros. Apesar de poder ser usado como arma sem nenhum redutor, esta não é sua função.

Munição de sinalizador: cada conjunto de munições de sinalizador vem com três munições de fumaça verde, três munições de fumaça azul, três munições de fumaça vermelha, três munições de fumaça amarela, três munições de fumaça preta, e uma munição de sinal sonoro, todas elas identificadas de maneira que não possam ser confundidas.

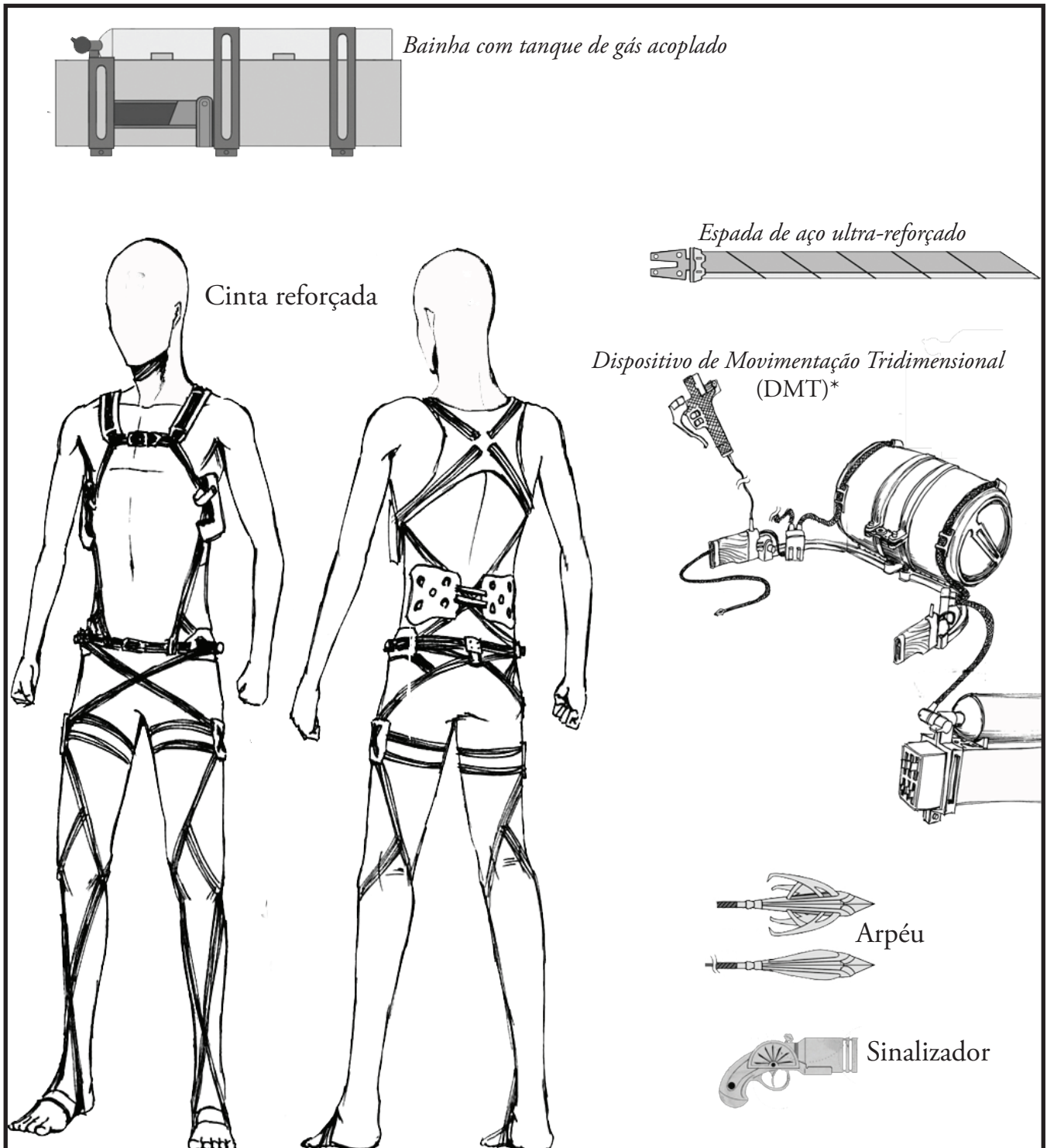
DMT

O dispositivo de movimentação tridimensional, ou DMT, é um conjunto composto por uma cinta reforçada que se estende por todo o corpo, um motor movido a gás que também abriga dois cabos de aço terminados em arpéus, e um par de bainhas que também servem de suporte para dois cilindros contendo gás pressurizado. O conjunto inteiro pesa 10kgs e custa 100 TO, mas pode custar mais em outros mundos.

Armas	Preço	Dano	Crítico	Distância	Peso	Tipo
Marciais de ataque corpo-a-corpo - Leves						
Espadas de aço ultra reforçado	15 TO	1d8	19-20/x2	-	0,5 Kg	Corte
Marciais de ataque à distância						
Canhão	2000 TO	5d12	x3	60m	250 Kg	Esmagamento
Munição comum	10 TO	-	-	-	10 Kg	Esmagamento
Munição explosiva	25 TO	+2d12	-	-	12 Kg	Fogo
Mosquete	500 TO	2d8	19-20/x3	45m	5Kg	Perfuração
Munição (10)	50 TO	-	-	-	1Kg	-
Sinalizador	25 TO	1d6	x2	24m	0,5Kg	Esmagamento
Munição (13)	5 TO	-	-	-	1Kg	-
Exóticas de ataque à distância						
DMT	100TO	2d6	x2	12m	10kg	Perfuração

Todos os DMTs possuem 20 unidades de gás (UGs). Depois que elas terminam é impossível usar o dispositivo antes de trocar os tanques de gás, o que demora duas ações de rodada completas seguidas e gera ataque de oportunidade. O usuário também pode recarregar o dispositivo com uma bomba de gás, mas elas são pesadas demais para serem transportadas por uma pessoa sozinha e costumam ficar em nos quartéis do exército.

Sem o treinamento adequado, o DMT fornece um bônus de +10 em testes de Atletismo para calcular a altura e distância de um salto. Por outro lado, personagens com o talento Usar DMT recebem o mesmo bônus e podem usar as seguintes manobras ao custo de uma determinada quantidade de unidades de gás.

Esquiva: você pode realizar um teste de iniciativa com CD igual a jogada de ataque de um único oponente, caso seja bem sucedido você se move

** O formato do DMT no anime é diferente do mangá, aqui optamos pela versão dos quadrinhos.*

1d6+3 metros par uma direção a sua escolha e evita o ataque, esse movimento é obrigatório para realizar a manobra e pode provocar ataque de oportunidade se houverem oponentes próximos. *Custo: 4UGs*

Corrida: um personagem sem o talento Usar DMT pode usar o dispositivo para se mover uma distância igual ao comprimento do cabo de aço (12m). Enquanto personagens treinados conseguem usar o impulso para percorrer uma distância de 24m.

Esse movimento só pode ser usado em cidades, florestas e outros terrenos com obstáculos. Além disso, essa manobra provoca ataques de oportunidade, mas personagens com o talento Usar DMT podem realizar um (ou mais) testes de Acrobacia para evitá-los, conforme descrito em ***Tormenta RPG*** p82.
Custo: 1UG.

Salto: um personagem sem o talento Usar DMT pode usar o dispositivo para adicionar 6m à altura do seu salto. Personagens treinados adicionam 12m à altura do seu salto e pode usar essa manobra em pleno ar para aumentar ainda mais a altura do seu salto desde que existam prédios ou árvores ao seu redor. *Custo: 1UG.*

Evitar queda: qualquer personagem pode usar seu DMT para ignorar o dano de qualquer queda, desde que exista algum lugar onde ele possa fixar o arpéu. *Custo 1UG.*

Investida violenta: um personagem treinado pode usar a força violenta do DMT para realizar uma investida (***Tormenta RPG*** p217) causando o dobro de dano. *Custo: 3UG.*

Ataque: o DMT não foi feito para atacar, mas em algumas situações pode-se usar o arpéu do DMT para esse propósito. Nessa situação ele é considerado uma arma exótica de taque à distância.

Caso o ataque acerte, e cause dano o alvo é considerado enganchado. Nesta situação, o alvo tem seu deslocamento reduzido a metade, e caso o usuário do DMT seja bem-sucedido em um teste resistido de Força, o alvo só pode se mover até o limite da corda.

Uma vítma com uma mão livre pode gastar uma ação de movimento para arrancar o arpéu, mas se fizer isso sofre dano igual à metade do dano inicial. O usuário do DMT pode gastar uma ação livre para puxar o arpão de seu alvo causando dano e como se tivesse removido o arpéu.

Um teste de Cura (CD15) permite remover o arpéu sem causar dano adicional.

Talentos

Alguns dos talentos a seguir podem ser usados em qualquer cenário ou campanha, enquanto outros são dependem da existência de dispositivos de movimentação tridimensional.

Coragem [geral]

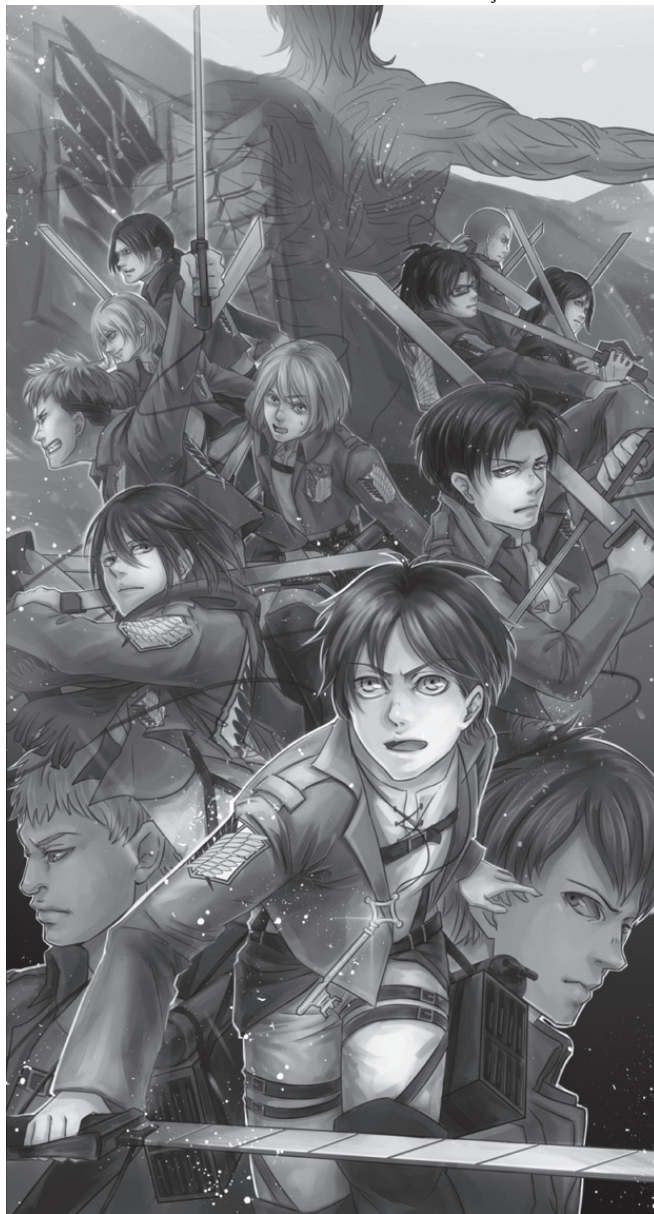
O medo não atrapalha seu desempenho como soldado.

Benefício: você fica abalado se falhar por 10 ou menos em um teste de resistência contra medo.

Normal: um personagem que falhe um teste de resistência contra medo fica abalado (***Tormenta RPG*** p229).

Usar DMT [geral]

Você sabe usar um Dispositivo de Moimento tridimensional.

Normal: personagens sem este talento podem usar um DMT, mas sofrem várias restrições.

Usar DMT Aprimorado [geral]

Você consegue efeitos excepcionais com o seu DMT.

Pré-requisito: personagem de 4º nível.

Benefício: você ganha +10 em seus testes de Atletismo enquanto está usando um DMT, este bônus é cumulativo com o oferecido pelo equipamento totalizando +20 de bônus.

Fuga cruel [Combate]

Você consegue usar um ataque para se livrar de uma manobra agarrar cortando o adversário durante uma fuga espetacular.

Pré-requisitos: agarrar aprimorado.

Benefício: se você for bem sucedido em um teste para escapar de uma manobra agarrar, você pode usar a mesma ação padrão para desferir um ataque corpo-a-corpo contra o oponente que estava agarrando-o.

Investida em queda [Combate]

Você pode estar caindo, mas não está indefeso.

Pré-requisitos: Mobilidade

Benefício: você pode escolher um redutor de -4 em uma jogada de ataque enquanto estiver em queda, caso seja bem sucedido você adiciona o metade do dano da queda a sua jogada de dano e não sofre nenhum ferimento ao atingir o solo. Se falhar você recebe todo o dano da queda sem direito a nenhum teste para reduzi-lo.

Especial: qualquer recurso que reduza ou ignore o dano da queda também anula o dano adicional deste talento.

Ataque devastador [Combate]

Seus ataques são tão fortes que suas armas se quebram.

Pré-requisitos: For 15+, Ataque poderoso

Benefício: você pode destruir sua arma para dobrar o dano de um ataque.

Os titãs

Os titãs são os inimigos mais icônicos de ***Shingeki no Kyojin***, além das únicas criaturas a serem enfrentadas neste cenário. Mas engana-se quem pensa que eles são todos iguais: alguns são mais altos, outros mais cruéis, poucos demonstram inteligência. e todos eles guardam segredos assustados que se revelados podem mudar a forma como as pessoas enxergam o mundo.

Apesar dos titãs serem muito diferentes entre si, eles compartilham as seguintes características:

Calor: o corpo de um titã é extremamente quente, cada categoria de tamanho acima de médio adiciona +1d4 ponto de dano por calor aos ataques de um titã.

Cura acelerada: no inicio de cada turno, um titã recupera uma quantidade de PVs igual ao seu modificador de constituição, Esta habilidade não funciona para recuperar dano causado por um acerto critico ou fogo.

Regeneração: um titã consegue regenera cabeça e demais membro perdidos em 1d6 rodadas desde que ainda esteja consciente.

Talentos: titãs não podem comprar nenhum talento, exceto Vitalidade, Casa Grosa, Duro de Matar e Vitalidade.

Titãs raros

Existem alguns titãs raros que possuem características diferentes dos seus iguais, infelizmente, é impossível diferenciar os dois tipos de titã apenas pela aparência. Os titãs raros apresentam as seguintes características adicionais:

Inteligência: titãs raros possuem valores entre 5 e 7, mas não conseguem falar nem usar perícias baseadas em Inteligência.

Talentos: ao contrario dos outros titãs, os titãs raros podem possuir qualquer talento dês de que possuam os pré-requisitos.

Outros poderes: alguns titãs raros podem apresentar poderes únicos e imprevisíveis, decida-os com base em habilidades semelhantes de outros monstros.

Titã colossal

Até o momento apenas um titã com mais de 50 metros foi visto, e sua aparição trouxe resultados devastadores. Felizmente, ele desapareceu de forma tão rápida e misteriosa quanto seu próprio surgimento.

Os encontros com o titã colossal são rápidos. Dificilmente os personagens vão ter alguma oportunidade de enfrentá-lo diretamente. Por isso, Em sua campanha, trate-o como um desastre natural ou inimigo final a ser derrotado.

O titã colossal não possui estatísticas de jogo, pois suas aparições são breves demais para que se possa deduzir algo além do seu tamanho e a revelação de alguns dos seus poderes poderia estragar a diversão de alguns.

SASCHA BORGES LUCAS

Titãs			
	Monstro 7, grande, neutro e mal	*Monstro 18, enorme, neutro e mal*	*Monstro 22, descomunal, neutro e mal*
Nível de desafio:	3	6	10
Iniciativa;	+3	+11	+20
Sentidos:	Percepção +3	Percepção +9	Percepção +11
Classe de armadura:	20	23	28
Pontos de Vida:	77	234	418
Resistências:	Frot +7, Ref+5, Von+3 Cura acelerada 2/ crítico ou fogo Regeneração	Frot+14, Ref+13, Von+9 Cura acelerada 3/ crítico ou fogo Regeneração	Frot+20, Ref+15, Von+11 Cura acelerada 9/ crítico ou fogo Regeneração
Deslocamento:	9m	12m	24m
Ataques corpo-a-corpo:	Pancada +14 (1d6+10+1d4)	Pancada +28 (1d8+19+2d4)	Pancada +34 (1d8+23+3d4)
Habilidades:	For 25, Des10, Com14 Int 2, Sab10, Car 7	For 30, Des 14, Com 16 Int 2, Sab 10, Car 7	For 35, Des14, Com 28 Int 6, Sab 10, Car 7
Pericias:	-	-	-
Especial:		Duro de Matar x1	Duro de Matar x2

Open Game License

Leia mais em:
http://rpgchapreto.blogspot.com/